Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor
Informações, Truques e Dicas
Telef. 256 836 273 - dias úteis
10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

DCJS2 1713

Distribuidor Oficial
ECOFILMES
São João da Madeira

SEGA

Dreamcast

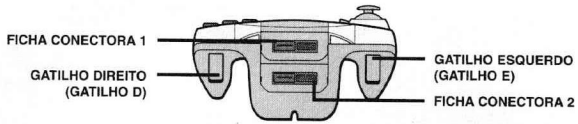
Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

UTILIZAR OS COMANDOS DA DREAMCAST

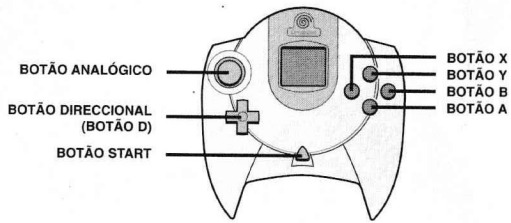
Esta secção fornece-te uma introdução sobre a forma de utilização dos comandos da Dreamcast no jogo SoulCalibur. Para mais informações sobre outras funções ou movimentos dos personagens, consulta a secção de Comandos neste manual.

- SoulCalibur é direccionado para um ou dois jogadores. Antes de ligares a consola, liga os comandos e outros periféricos (se aplicáveis) às portas do comando da Dreamcast. Para reiniciar o jogo e voltar ao ecrã de título durante o jogo, prime e mantém os botões A, B, X, e Y premidos ao mesmo tempo que primes o botão Start.

COMANDO DA DREAMCAST



Gatilho D - Alternar ecrãs, menus, etc. Prime simultaneamente os botões X, Y,e B (durante o jogo).
Gatilho E - Alternar ecrãs, visores, etc. Defesa (durante o jogo)

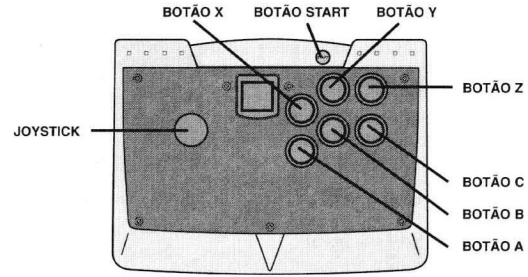


Botão Direccional e **Botão Analógico** - Selecciona opções de menu. Movimentos das personagens (durante o jogo).
Botão Start - Inicia e interrompe o jogo. Abre a janela do Menu de Pausa.
Botão X - Ataque horizontal (durante o jogo).
Botão Y - Ataque vertical (durante o jogo).
Botão B - Cancela a selecção de menu. Ataque de pontapé (durante o jogo).
Botão A - Confirma a selecção de menu. Defesa (durante o jogo).

- Para dois jogadores é necessário um segundo comando (vendido em separado);
  - Todas as configurações aqui listadas, são configurações por defeito. Podes personalizar a configuração do teu comando no Modo Opções;

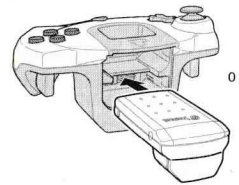
- Quando ligares a Consola, não primas o Botão Direccional Analógico ou o Gatilho Direito/Esquerdo. Caso contrário, podes interromper o processo de iniciação e danificar a consola.

ARCADE STICK



Botão X - Ataque horizontal (durante o jogo).
Joystick - Selecciona opções do menu. Movimento dos personagens (durante o Jogo).
Botão A - Confirma menu de selecção. Defesa (durante o jogo).
Botão Start - Inicia e interrompe o jogo. Abre a janela do Menu de pausa.
Botão Y - Ataque vertical(durante o jogo).
Botão Z - Alternação entre ecrãs, visores, etc. Ataque de pontapé (durante o jogo).
Botão C - Alternação entre ecrãs, visores, etc. Premir em simultâneo os botões X, Y e B (durante o jogo).
Botão B - Cancela selecção de menu. Ataque de pontapé (durante o jogo).

- Para alterar as definições do comando, prime o botão Start durante o Ecrã de Título, selecciona o Modo de Opções, e depois ajusta as definições.

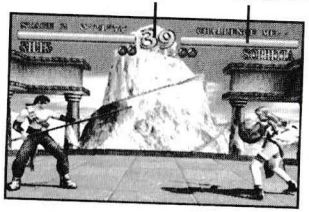


VIBRATION PACK

Quando usares o Vibration Pack com o comando da Dreamcast, insere sempre o Vibration Pack na Ficha Conectora 2. Quando o Vibration Pack é inserido na Ficha Conectora 1, não fica devidamente colocado e pode cair durante o jogo ou inibir as operações do mesmo.

ECRÃ PRINCIPAL E REGRAS

ECRÃ DO JOGO



Tempo - O jogo termina quando o contador atinge o 0 (zero). Ganha o jogador com mais saúde.

Barra de Energia - Perdes quando a tua barra de energia ficar completamente vazia.

MENU DE PAUSA

Acede ao ecrã do Menu premindo o Botão Start durante o jogo. Os itens do menu podem variar conforme o modo do jogo.

Resume	Volta ao jogo (fecha esta janela).
Command List	Permite-te visualizar o movimento dos personagens.
Options	Abre a janela das Opções Básicas.
Reset	Volta ao Ecrã de Título.

REGRAS

VENCER

Ganha as rondas de acordo com as seguintes condições. Vences se obtiveres o número necessário de vitorias.

Knockout	A barra de energia do adversário está vazia.
Ring Out	O adversário passa os limites do recinto.
Time Up	O tempo termina e a tua barra de energia excede a do teu adversário.

EMPATE E MORTE SÚBITA

Se activares o Knockout duplo, o Ring Out Duplo ou o Time Up duplo, e ambos os jogadores possuírem a mesma quantidade de energia nas respectivas barras, é aplicado o empate (Draw) e ambos vencem a partida. Contudo, se ambos os jogadores possuírem o mesmo número de vitórias e o número necessário de rondas para a vitória, é aplicada a Morte Súbita (Sudden Death)(apenas no modo Arcade ou no modo Ataque de Tempo).

INICIAR O JOGO - PARTE 1

Prime o botão Start no Ecrã de Título para visualizares o Ecrã de Selecção de Modo. Selecciona um modo, premindo para cima/para baixo no botão direccional e prime o botão Start ou o botão A para confirmar a selecção.

MODO ARCADE

Este modo permite-te desfrutar a versão Arcade do SoulCalibur, jogando contra adversários controlados pelo computador. Vences quando derrotares todos os teus adversários. Durante este modo, um segundo jogador pode juntar-se em qualquer altura do jogo. Se o Comando do Jogador 1 estiver a ser usado, o outro jogador pode se juntar premindo Start no comando do Jogador 2. Se o comando 2P estiver a ser usado, o outro jogador pode entrar no jogo premindo Start no comando do Jogador 1.

- No ecrã Seleccionar Personagem, prime o botão Start para seleccionares uma personagem e um nível. Se o botão Start for premido uma vez mais, o Menu de Pausa é accionado e podes escolher entre várias opções.
- Quando um jogador abandona o jogo, o computador torna-se no teu adversário, uma vez mais.
- O ecrã Continuar aparece depois de um jogo terminar. Podes continuar a jogar no mesmo nível em que o jogo terminou. (Com as opções correctas seleccionadas, é possível mudar de personagem).

INSERIR NOME

No Modo Arcade, quando terminas um jogo de um jogador, com um tempo de jogo total, e classificas-te entre os 10 primeiros, podes inserir o teu nome na classificação. Selecciona as letras premindo Esquerda/Direita no Botão direccional e prime o Botão A para confirmares.

- Se a personagem já existir entre os 10 melhores classificados, não podes inserir o teu nome a menos que ultrapasses o recorde dessa personagem.

MODO BATALHA VS

Este modo permite-te jogar um jogo para dois jogadores rápida e facilmente. Ajustando a barra de energia, também poderás estabelecer um nível de dificuldade no jogo.

- Para seleccionares um nível de dificuldade, prime o Botão Start no ecrã Seleccionar Personagens de forma a visualizares o menu de Pausa e prime Esquerda/Direita no Botão direccional para alterares o nível de dificuldade.

MODO BATALHA EM EQUIPA

Este modo permite-te escolher várias personagens para jogarem em equipa. Podes jogar contra outro jogador ou contra o computador. Podes rever a tua actuação no ecrã de Resultados depois do jogo terminado.

- O jogador que vencer o maior número de desafios, vence o jogo.
- Podes escolher entre 1 a 8 personagens para formares uma equipa, mas não podes escolher o mesmo jogador para a mesma equipa.

INICIAR O JOGO - PARTE 2

MODO ATAQUE DE TEMPO

O Modo Ataque de Tempo (Time Attack) é um jogo de um jogador e tens de jogar contra o computador para o terminares o jogo o mais rápido possível. O jogo começa depois de escolheres este modo e a tua personagem. Podes rever a tua actuação no ecrã de Resultados depois de terminares o jogo.

- A opção para mudar de personagem ou para se juntar um segundo jogador não está disponível neste modo. Ou seja, nenhuma das opções do jogo pode ser alterada.
- Podes gravar os recordes obtidos neste jogo
- A opção Pausa não está disponível neste jogo.

MODO SOBREVIVÊNCIA

O Modo Sobrevivência (Survival) é um jogo para um jogador, onde tens de derrotar o maior número possível de adversários do computador com apenas uma barra de energia. O jogo termina quando a tua barra de energia estiver completamente vazia. Depois de cada ronda, a tua barra de energia recupera uma determinada quantidade. Contudo, deves evitar danos o mais possível, uma vez que a barra de energia não recupera totalmente.

- Neste modo, as opções são fixas e a opção para se juntar um segundo jogador não está disponível.
- As opções Pausa e Continuar também não estão disponíveis neste modo.
- Podes rever a tua actuação no ecrã de Resultados depois de terminares o teu jogo. Também podes inserir o teu nome na lista de classificação se a tua pontuação for alta.

MODO BATALHA DE MISSÕES

O modo Batalha de Missões (Mission Battle) permite-te lutar sob diversas situações e regras. O objectivo deste modo é completar várias missões de forma a obteres pontos e usa-los para adquirires Cartões de Arte SoulCalibur na Galeria de Arte (vê as página seguintes para mais informação sobre os Cartões de Arte e a Galeria de Arte).

Ecrã do Mapa

Quando começa o jogo, o ecrã do Mapa aparece e é mostrada uma janela de menu. Prime para Cima/para Baixo no Botão direccional para seleccionares e prime Botão A para confirmar. O Menu apresenta-se conforme se segue:

MOVE

MOVER DE UMA MISSÃO PARA OUTRA

Se existir mais do que um mapa, utiliza o Gatilho Esquerdo/Direito para te moveres entre os ecrãs. Usa o Botão Direccional para moveres o cursor para a Missão desejada e prime o Botão A para confirmar.

Se o número de mapas aumentar, usa o Gatilho Esquerdo/Direito para te moveres entre os ecrãs dos mapas. Também podes utilizar o Botão Direccional para posicionares o cursor no ícone de seta nas margens esquerda ou direita do ecrã de Mapa e depois prime o Botão A para mudares de mapa.

MISSION

INICIAR UMA MISSÃO

Para seleccionares, uma Missão escolhe o local e prime Esquerda/Direita no Botão Direccional. As regras do jogo e condições para completar a Missão são mostradas. Segue as instruções do ecrã para iniciares a Missão.

Quando atingires os objectivos da missão, os pontos especificados para essa missão são recompensados. O ecrã Mapa é mostrado quando terminares a missão.

INICIAR O JOGO - PARTE 3

ART GALLERY

VER E COMPRAR CARTÕES DE ARTE

A Galeria de Arte permite-te listar a tua colecção de Cartões de Arte SoulCalibur e comprar mais. A Galeria contém muitas peças únicas e fantásticas da arte de SoulCalibur, as quais podes apreciar.

Conforme fores acumulando Cartões de Arte, aparecem novas missões e níveis. Aparecem também muitas coisas escondidas que podes abrir quando adquirires certos cartões de arte. Portanto, faz o teu melhor para ganhares o maior número de cartões possível. Esperam-te imensas surpresas!

Seleccionar Cartões

1. Selecciona Mission Battle e abre a janela do menu enquanto o Ecrã do Mapa é mostrado. Selecciona ART Gallery (Galeria de Arte) e entra no modo premindo o Botão A.
2. A Galeria de Arte organiza os Cartões de Arte conforme o tema. Usa o Botão Direccional para seleccionares a categoria e prime o Botão A para aceitar e seguires para o ecrã de selecção de cartões.
3. O ecrã de selecção de cartões mostra pequenos ícones, utiliza o Botão Direccional para especificares os cartões individuais.

Comprar Cartões

Podes utilizar os pontos que ganhas na Missão para comprar Cartões de Arte no ecrã de selecção de cartões.

Posiciona o cursos para um Cartão com a marca "?", e verifica a mensagem da janela para saberes se o podes comprar. Se estiver disponível, prime o Botão A para abrires a janela do menu. Selecciona BUY (Comprar) e prime o Botão A para comprares o Cartão. Selecciona Cancel (Cancelar) e prime o Botão A ou B se não quiseres comprar o Cartão.

Visualizar Cartões

Uma vez adquiridos os Cartões de Arte do SoulCalibur, podes visualizar a tua colecção de Cartões. Selecciona um Cartão da tua colecção no ecrã Seleccionar Cartões, e desta forma, entras no ecrã desse cartão.

Gatilho esquerdo	Move o cartão para a esquerda
Gatilho direito	Move o cartão para a direita
Botão Direccional	Permite percorrer o ecrã
Botão X	Aumenta o tamanho do cartão no ecrã
Botão Y	Reduz o tamanho do cartão no ecrã
Botão A	Acciona a janela de Título de Cartão de Arte
Botão B	Fecha a janela de Título, se estiver aberta. Volta ao ecrã Seleccionar Cartão se a janela de Título estiver fechada.

SELECT CHR

MUDAR DE PERSONAGENS

Se escolheres SELECT CHR, acedes ao ecrã Seleccionar Personagens e permite-te alterar o teu personagem. Depois de seleccionares uma personagem, voltas ao ecrã de Menu.

SAVE DATA

GRAVAR INFORMAÇÃO

A opção SAVE DATA permite-te gravar todo o progresso da tua Missão de Batalha, incluindo missões abertas e aquisições de cartões de arte.

EXIT

FIM DE JOGO

Se seleccionares EXIT, voltas ao Ecrã de Título. O progresso da tua Missão de Batalha é gravado automaticamente quando sais do modo Menu de Batalha de Missões.

INICIAR O JOGO - PARTE 4

MODO MUSEU

O modo museu é um museu virtual da arte, som, informação de Soulcalibur e muito mais! Novas características são adicionadas a este modo conforme vais jogando, portanto continua a jogar.

Battle Theater (Palco da Batalha) - Permite-te visualizar batalhas entre jogadores de CPU. Prime o botão Start para interromperes o jogo e alterar definições.

MODO PRATICAR

Podes aprender o sistema básico do jogo e praticar as tuas habilidades no Modo Praticar (Practice). Usa este modo de forma a desenvolveres os teus movimentos combos exclusivos e estratégias de batalha.

- Prime o Botão A enquanto estás na Lista de Comandos para assistires à demonstração do movimento.
- O ecrã do jogo é mostrado depois de seleccionares o modo e personagens. Prime o botão Start para interromperes o jogo e aparece a janela do menu. Prime para Cima/para Baixo no botão Direccional para seleccionares e mudares as definições. Segue as instruções do ecrã para alterares as definições.

MODO OPÇÃO

O modo Opção permite-te ajustar várias definições do jogo.

OPÇÕES DE JOGO

As características das Opções de Jogo permitem-te ajustar várias definições, como por exemplo, nível de dificuldade do CPU e as regras do jogo.

Character Voice	Configura a voz do personagem durante as batalhas.
Default Seeting	Coloca novamente as definições por defeito.
Difficulty Level	Configura o nível de dificuldade dos jogos (indisponível no modo Ataque de Tempo e modo Sobrevivência)
Fight Count	Determina o número de rondas para cada jogo (indisponível no modo Ataque de Tempo e modo Sobrevivência)
Life Bar (Jogo 1 J)	Determina a quantidade de energia no jogo para 1 jogador (indisponível no modo Ataque de Tempo e modo Sobrevivência)
Life Bar (Jogo VS)	Determina a quantidade de energia para um jogo VS
Round Time	Determina o tempo para cada ronda (indisponível no modo Ataque de Tempo e modo Sobrevivência)
Character Change At Continue	Coloca a mudança de personagem no modo Continuar

Quick Character Selection	Acciona o modo interface da selecção de personagem
Stage Selection	Acciona o modo interface da selecção de palco
Neutral Guard	Acciona Defesa Neutral
Command Display	Acciona o modo indicador da Lista de Comandos
Help Messages	Acciona o modo indicador de mensagens de ajuda
Exit	Sair do menu de Opções do Jogo

INICIAR O JOGO - PARTE 5

CARTÃO DE MEMÓRIA

Permite gravar e carregar dados do jogo.

Save Data	Gravar dados do Jogo
Load Data	Carregar dados do jogo
Exit	Sair do menu Cartão de memória

CONFIGURAÇÃO DO COMANDO

Utiliza a opção Controller Setting para ajustar as definições do comando.

Type A	Comando tipo A por defeito
Type B	Comando tipo B por defeito
Type C	Comando tipo C por defeito
Free Setting	Prime o botão e usa ← → para configurar
Vibration	Acciona a função de vibração do Vibration Pack
Exit	Sair do menu de Configuração do Comando

RECORDES

A opção Recordes permitem-te visualizar as classificações dos vários modos do jogo.

Character Data	Frequência de utilização dos recordes de todas as personagens.
Winning Averages Data	Média das Vitórias/Derrotas de todas as personagens
Time Attack Data (Arcade)	Recordes de Ataque de Tempo no Modo Arcade
Time Attack Data (Normal)	Recordes do Ataque de Tempo no Modo Ataque de tempo Normal
Survival Data (Normal)	Número de adversários derrotados no Modo Sobrevivência

VISOR DE AJUSTES

As características do Visor de Ajustes permitem-te alterar a posição do visor na tua TV.

Segue as instruções do ecrã para o ajustares.

OPÇÕES DE SOM

As características das Opções de Som permitem-te ajustar as várias definições relacionados com o som.

Speaker Typer	Configura o altifalante no modo de frequência.
BGM Volume	Ajusta o volume da música de fundo (BGM)
SE Volume	Ajusta o volume dos efeitos sonoros.
BGM Test	Permite-te ouvir a música do jogo.
Exit	Sais do menu de Opções de Som.

SAIR

Selecciona EXIT (Sair), para abandonar o Modo Opções e gravar qualquer alteração que tenhas feito.

COMANDOS DO JOGO - PARTE 1

Se premires várias combinações do Botão Direccional e Botões X, Y, A e B, poderás controlar as tuas personagens, sem te esforçares muito, no jogo SoulCalibur.

COMANDOS BÁSICOS

Botões de Comando

As seguintes convenções são utilizadas neste manual para explicar os botões de comando.

→ Significa que deves Manter Premido o Botão Direccional nessa direcção e ⇒ significa que deves Premir Uma Vez o Botão direccional nessa direcção.

Para saltar, prime o Botão A enquanto primes ↖, ↑, ou ↗ no Botão Direccional.

X Ataque Horizontal
Y Ataque Vertical
B Pontapé
A Defesa
X Mantém o Botão Premido
xY Prime uma vez em cada botão rapidamente, um após o outro
* Torna o Botão Direccional neutro

↑ Move Para Trás
↖ Para Trás
← Rastejar e Para Trás
↙ Rastejar
↓ Rastejar e Para a Frente
↘ Move Para a Frente
→ Move Para Trás
↗ Move Para Trás

X Ataque Horizontal
A Defesa
B Pontapé
Y Ataque Vertical

Atributos dos Movimentos

As convenções a seguir mencionadas são utilizadas neste manual para explicar os botões de comando.

H	Ataque Alto	**H**	Movimento de Desbloqueio	**AT**	Ataque de Lançamento
M	Ataque Médio	**SM**	Ataque Médio Especial	**SP**	Movimento especial
L	Ataque Baixo	**xY**	Lançar	**ST**	Posição

- Qualquer movimento mencionados como [Em Corrida] referem-se a 8 Movimentos Direccionais.
- Todos os movimentos assumem que a tua personagem está voltada para o lado direito (a cabeça da personagem está para o lado esquerdo numa posição baixa).
- Podes escolher entre o Stick Arcade e o Dreamcast premindo o Gatilho Esquerdo.

ATRIBUTOS DE ATAQUE E DEFESA

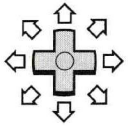
Existem três tipos de ataques: Alto, Médio e Baixo. Tu podes premir o Botão A enquanto te defendes contra ataques médios e altos. Prime o Botão A enquanto rastejas para te defenderes de ataques baixos. Podes também evitar ataques altos rastejando e ataques baixos saltando.

Ataque Alto	Atinge o adversário parado
Método de Defesa	Defende enquanto estás parado ou a rastejar
Ataque Médio	Atinge um adversário parado ou a rastejar.
Método de Defesa	Defende enquanto estás parado. A defesa enquanto rastejas não é possível.
Ataque Baixo	Atinge um adversário parado ou a rastejar.
Método de Defesa	Defende enquanto rastejas ou evitas o ataque, saltando.
Ataque Médio Especial	Atinge o adversário parado ou a rastejar
Método de Defesa	Defende enquanto estás parado ou a rastejar.

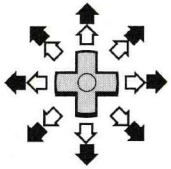
COMANDOS DO JOGO - PARTE 2

PASSOS E 8 MOVIMENTOS DIRECCIONAIS

De forma a movimentares-te no SoulCalibur, podes caminhar para a frente/para trás e para a esquerda/direita. Para te moveres rapidamente para baixo ou para cima, prime ⇓ ou ⇑ no Botão Direccional. Para te moveres para a esquerda ou direita, prime também ⇐ ou ⇒. O sistema 8 Movimentos Direccionais permite-te movimentares-te rapidamente em 8 direcções usando o Botão Direccional. Se premires ⇒ e → no Botão Direccional, podes movimentar rapidamente uma personagem enquanto enfrenta um adversário. Usa esta técnica para afastares o ataque inimigo e colocares-te em vantagem. Para além disto, há outros movimentos que só são possíveis durante os 8 Movimentos Direccionais.



Passos



8 Movimentos Direccionais

⇨ Para a Frente ⇦ Para Trás ⇨ 8 Movimentos Direccionais

Usa os 8 Movimentos Direccionais para te desviares de um ataque...

...Vira para o lado ou ataca um adversário pelas costas...

...E ataca com um dos 8 poderosos Movimentos Direccionais!

MOVIMENTO ENQUANTO ESTÁS EM BAIXO

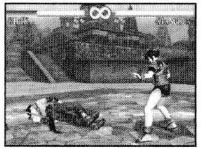
Usa o Botão Direccional ou os Botões X, Y, B ou A para te levantares depois de teres caído. Para uma recuperação mais rápida, prime o Botão A repetidamente. Prime um botão de ataque juntamente com o Botão Direccional para accionares vários ataques enquanto recuperas. Podes evitar mais ataques do teu adversário ou controlar novamente o combate se recuperares rapidamente.

Recuperação imediata - Prime o Botão A enquanto estás no Chão

Recuperação Rolando para a Frente/para Trás - Prime o Botão Direccional para a frente/longe do inimigo enquanto estás no chão.

Cambalhotas Laterais - Prime para Cima/para Baixo no Botão Direccional enquanto estás no chão.

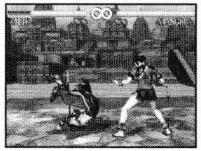
Ataque de Recuperação - Prime um Botão de Ataque enquanto estás no chão.



Rola em direcção ao fundo do ecrã

Rola em direcção do ecrã

Cambalhota para Trás



Cambalhota para a Frente

COMANDOS DO JOGO - PARTE 3

LANÇAMENTOS E DESVIOS DE LANÇAMENTOS

Todas as personagens podem usar os Botões de Lançamento A + X e A + Y. Dependendo da tua posição em relação ao adversário, os lançamentos laterais e da retaguarda também são possíveis. Algumas personagens também têm lançamentos especais, portanto verifica-os.

Para além disto, os Desvios de Lançamentos ajudam-te a evitar um lançamento do adversário. O Desvio de Lançamento é baseado no lançamento básico, portanto se um adversário está pronto a efectuar um lançamento A + X contra ti, prime o botão X. Se o lançamento for A + Y, prime o Botão Y para te desviares.

RECUPERAÇÃO LENTA

Alguns ataques provocam tantos estragos que põe atordoado e permitem que o teu adversário ataque de novo. Para recuperares rapidamente de um ataque, prime o Botão Direccional ou o Botão A, B X ou Y repetidamente.

CONTROLO AÉREO

Podes controlar as tuas personagens para que ele ou ela possam aterrar num determinado local depois de terem sido lançados para o ar por um dos ataques dos teus inimigos. Usa o Botão Direccional para direccionares a aterragem enquanto ainda estás no ar. Esta estratégia é crucial para evitares saltos combos e de saíres do recinto.

SALTOS COMBOS

Os saltos combos ocorrem quando executas múltiplos ataques para manteres o teu adversário no ar. Isto é importante, uma vez que o teu adversário ficará vulnerável a mais ataques durante este período.

IMPACTO DE DEFESA

Impacto de Defesa é um sistema que permite-te defender ou desviar um ataque inimigo se fizeres um movimento imediatamente antes de seres atingindo. Quando o impacto de Defesa é bem sucedido, ambos os jogadores param por momentos antes do jogador que executou com sucesso a defesa se começar a mexer. Usa esta característica como estratégia para ficares em vantagem num combate. O Impacto de Defesa é válido para quase todos os ataques, mas lembra-te que existem alguns que não podem ser evitados.

Para te defenderes de ataques Médios e Altos, prime ⇨ + Botão A. Para te defenderes de ataques Médios e Baixos, prime ⇘ + Botão A. Para te desviares de ataques inimigos Médios e Altos, Prime ⇦ + Botão A. Para te desviares de ataques inimigos Médios e Baixos, prime ⇙ + Botão A.

IMPACTO DE DEFESA DE CONTRA ATAQUE

Quando o teu ataque é defendido ou evitado com um Impacto de Defesa, não és capaz de atacares ou de te defenderes. Contudo, se estiveres a ser atacado neste estado, usa o Impacto de Defesa para contra atacares.

CAMBALHOTA RÁPIDA

Depois de um ataque devastador, a tua personagem pode ser lançada para o ar, ou atirada. Mantém o Botão A premido enquanto te preparas para saltar e recuperar da aterragem. Isto é um movimento de defesa de queda chamado Cambalhota Rápida. Se executares uma Cambalhota Rápida, permite-te evitar ataques do teu adversário ou preparas-te rapidamente para o teu contra ataque.

COMANDOS DO JOGO - PARTE 4

MOVIMENTO DE DESBLOQUEIO

Cada personagem tem um movimento especial para o qual não existe defesa. Este movimento é diferente para cada personagem.

GOLPES DE CONTRA-ATAQUE

Em comparação com o ataque normal, um Golpe de Contra-ataque faz com que o teu adversário fique ainda mais atordoado. Em alguns casos, o teu adversário pode ser lançado para o ar. Usa Contra-ataques para atirares o teu adversário para o ar e faz um Salto Combo para um maior número de danos.

TIPOS DE GOLPES DE CONTRA-ATAQUE

Por outro lado, se um contra-ataque do adversário for bem sucedido, e tu ficas atordoado, prime o Botão Direccional e os Botões X, Y, A ou B repetidamente para recuperares.

Um ataque do adversário torna-se um golpe de contra-ataque, nas seguintes condições. Lembra-te que os danos que sofreres são superiores do que o normal.

Contra-ataque	Enquanto em movimento atacante.
Contra-ataque em Corrida	Enquanto corres para a frente ou para o lado durante um dos 8 Movimentos Direccionais.
Contra-ataque para trás	Enquanto corres para trás durante um dos 8 Movimentos Direccionais.

CARREGAMENTO SOUL

Cada personagem é capaz de invocar momentaneamente as suas energias para carregar as suas armas. Este movimento de recarga chama-se Carregamento Soul.

Existem duas formas de carregar num Carregamento Soul. Prime os Botões X, Y e B em simultâneo para iniciares o Carregamento Soul. Pouco tempo depois, o teu corpo adquire uma cor verde. Esta é a primeira etapa do Carregamento Soul. Qualquer ataque executado durante este momento tem o mesmo efeito de um contra-ataque.

Depois de premires os Botões X, Y e B em simultâneo para iniciares o Carregamento Soul, prime o Botão A para cancelares. Desta vez, o teu corpo assume um cor dourada. Esta é a segunda etapa do Carregamento Soul. Os movimentos específicos executados durante esta etapa tornam-se bloqueados.

- Se fores atacado com um Movimento Bloqueado durante a segunda etapa do Carregamento Soul, o Impacto de Defesa é a única forma de te defenderes. Para cancelares um Carregamento Soul do adversário, força o teu adversário a defender-se do teu ataque.

Mantém os botões X, Y, e B premidos para um carregamento máximo. O teu corpo vai brilhar com uma cor verde.

Prime o botão A durante o carregamento para cancelar. Faz o teu movimento, enquanto o teu corpo brilhar com uma cor dourada!

NOTAS